

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
*AUGMENTED REALITY* PADA MATA PELAJARAN PAI  
MATERI WUDHU DI SMPN 37 BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-  
syarat Guna Mendapat Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh

**AKHMA PURI  
NPM: 1711010007**

**Jurusan: Pendidikan Agama Islam**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H/2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
*AUGMENTED REALITY* PADA MATA PELAJARAN PAI  
MATERI WUDHU DI SMPN 37 BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-  
syarat Guna Mendapat Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh



**Pembimbing I : Prof. Dr. H. Syaiful Anwar, M.Pd**  
**Pembimbing II : Heru Juabdin Sada, M.Pd.I**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H/2021 M**

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATA PELAJARAN PAI MATERI WUDHU DI SMP N 37 BANDAR LAMPUNG**

**Oleh:  
AKHMA PURI**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran PAI materi Wudhu serta mengetahui kelayakan, respon kemenarikan peserta didik, dan efektivitas aplikasi *Augmented Reality* wudhu sebagai media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran PAI materi wudhu di SMPN 37 Bandar Lampung. Media pembelajaran ini di uji oleh ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran PAI, dan siswa kelas VII di SMPN 37 Bandar Lampung.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) sedangkan model pengembangan produk yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, & evaluation*).

Hasil analisis data validasi dari ahli materi dan ahli media memperoleh rata-rata nilai 3,865 oleh ahli materi dan 3,695 oleh ahli media sehingga aplikasi media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dinyatakan dalam kategori layak digunakan. Hasil analisis data uji respon kemenarikan memperoleh rata-rata nilai akhir sebesar 3,46 untuk uji coba kelompok kecil dan 3,29 untuk uji coba kelompok besar sehingga Aplikasi *Augmented Reality* wudhu yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria interpretasi sangat menarik digunakan. Hasil uji efektifitas peserta didik sebelum menggunakan aplikasi *Augmented Reality* Wudhu mendapatkan persentase sebesar 62,16667% dan hasil uji efektifitas peserta didik setelah menggunakan aplikasi *Augmented Reality* Wudhu mendapatkan persentase sebesar 84,16667%. Dari hasil uji efektivitas yang sudah dilaksanakan peserta didik maka aplikasi *Augmented Reality* Wudhu dinyatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, pengembangan, *Augmented Reality*, Wudhu.

## **ABSTRACT**

*This study aims to develop Augmented Reality-based learning media in the subject of PAI, ablution material as well as to determine the feasibility, attractiveness of students' responses, and the effectiveness of the Augmented Reality application as a learning media based on Augmented Reality in PAI subjects on ablution material at SMPN 37 Bandar Lampung. This learning media was tested by material experts, media experts, PAI subject teachers, and seventh grade students at SMPN 37 Bandar Lampung.*

*The research method used is the research and development method (Research & Development) while the product development model used is the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, & evaluation) model.*

*The results of the validation data analysis from material experts and media experts obtained an average value of 3,865 by material experts and 3,695 by media experts so that Augmented Reality-based learning media applications are stated in the category of feasible use. The results of the analysis of the attractiveness response test data obtained an average final value of 3.46 for small group trials and 3.29 for large group trials so that the Augmented Reality application developed was stated in the interpretation criteria which were very interesting to use. The results of the effectiveness test of students before using the Augmented Reality Ablution application got a percentage of 62.1667% and the results of the effectiveness test of students after using the Augmented Reality Wudu application got a percentage of 84.1667%. From the results of the effectiveness test that has been carried out by students, the Augmented Reality Wudhu application is declared effective for use in the learning process.*

**Keywords:** *learning media, development, Augmented Reality, Wudhu.*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Akhma Puri  
NPM : 1711010007  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran PAI Materi Wudhu Di SMPN 37 Bandar Lampung” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya adalah penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung,  
Penulis,

Maret 2021



Akhma Puri

NPM. 1711010007





KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

## PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA  
MATA PELAJARAN PAI MATERI WUDHU DI  
SMPN 37 BANDAR LAMPUNG**

Nama : **AKHMA PURI**  
NPM : **1711010007**  
Jurusan : **Pendidikan Agama Islam**  
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

## MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang  
Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan  
Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Prof. Dr. H. Syaiful Anwar, M.Pd**  
**NIP. 196111091990031003**

  
**Heru Juabdin Sada, M.Pd.I**  
**NIP. 198409072015031001**

**Mengetahui**  
**Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam**

  
**Drs. Sa'idy, M. Ag**  
**NIP. 196603101994031007**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN PAI MATERI WUDHU DI SMPN 37 BANDAR LAMPUNG”**, di susun oleh: **AKHMA PURI, NPM. 1711010007**,  
Jurusan Pendidikan Agama Islam Telah di Ujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: Selasa, 25 Mei 2021.

**TIM MUNAQOSYAH**

**Ketua** : Dr. H. Jamal Fakhri, M.Ag. (.....)  
**Sekretaris** : M. Indra Saputra, M.Pd.I (.....)  
**Pembahas Utama** : Farida, S.Kom., MMSI (.....)  
**Pembahas Pendamping I** : Prof.Dr.H.Syaiful Anwar, M.Pd (.....)  
**Pembahas Pendamping II**: Heru Juabdin Sada, M.Pd.I (.....)

Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**  
NIP. 196408281988032002

## MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ التَّوَّابِينَ وَيُحِبُّ الْمُتَطَهِّرِينَ ﴿٢٢٢﴾

Artinya: “Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertaubat dan menyukai orang-orang yang mensucikan diri.”

(Q.S Al-Baqarah: 222)<sup>1</sup>

هَلْ جَزَاءُ الْإِحْسَنِ إِلَّا الْإِحْسَنُ ﴿٦٠﴾

Artinya: “Tidak ada balasan kebaikan kecuali kebaikan (pula).”

(Q.S Ar-Rahman: 60)<sup>2</sup>



---

<sup>1</sup> Departemen Agama Ri, “Al-Qur’an Dan Tafsirnya,” Jakarta: Lentera Abadi, 2010.

<sup>2</sup> Departemen Agama Ri, “Al-Qur’an Dan Tafsirnya,” Jakarta: Lentera Abadi, 2010.

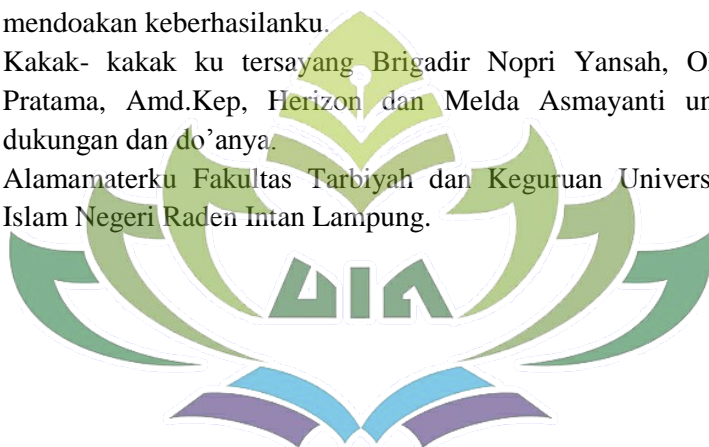


## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan penuh rasa syukur penulis ucapkan Alhamdulillahirabbil'alamin karena berkat rahmat-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebaik-baiknya. Dengan kerendahan hati yang tulus dan hanya mengharap ridho Allah semata, penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Ayahanda Akhmad Effendi dan Ibunda Erna Wati tercinta, yang telah mengasuh, merawat, mendidik dan membesarkanku dengan kasih sayang serta dalam setiap sujud selalu mendoakan keberhasilanku.
2. Kakak- kakak ku tersayang Brigadir Nopri Yansah, Oktia Pratama, Amd.Kep, Herizon dan Melda Asmayanti untuk dukungan dan do'anya.
3. Almamaterku Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



## RIWAYAT HIDUP

Akhma Puri dilahirkan di Ogan Lima Kecamatan Abung Barat Kabupaten Lampung Utara pada tanggal 16 Februari 1999 yang merupakan anak ke tiga dari tiga bersaudara yaitu kakak Brigadir Nopri yansah dan Herizon.

Riwayat Pendidikan yang telah peneliti tempuh dimulai dari TK Aisyiyah Bustanul Aftal Ogan Lima Lampung Utara Lulus pada tahun 2006, peneliti melanjutkan sekolah dasar di SDN 01 Ogan Lima Lampung Utara Lulus Pada Tahun 2011, kemudian melanjutkan sekolah menengah pertama di SMPN 01 Abung Barat Lampung Utara Lulus pada tahun 2014, kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas di SMKN 01 Kotabumi Lampung Utara lulus pada tahun 2017.

Pada tahun 2017 peneliti melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam. Penulis pernah aktif di Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (HMJ PAI) UIN Raden Intan Lampung. Penulis juga aktif di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Pencak Silat khususnya pada koordinator latihan Persaudaraan Setia Hati Terate (PSHT) dan pernah menjadi pengurus dalam UKM tersebut.

Pada bulan Juli 2020 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Ogan Lima, Abung Barat, Lampung Utara. Pada bulan Oktober 2020 penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMPN 24 Bandar Lampung.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sesuai dengan yang diharapkan.

Sholawat seiring Salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya di akhir kelak. Skripsi yang penulis angkat berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran PAI Materi Wudhu Di SMPN 37 Bandar Lampung”**. Merupakan tugas akhir studi untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Tersusunannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, dan bimbingan semua pihak dalam, kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih terutama kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Bapak Drs. Sa'idy, M.Ag. Dan Ibu Farida, S.Kom, MMSI. Selaku ketua dan sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. H. Syaiful Anwar, M.Pd selaku pembimbing satu dan bapak Heru Juabdin Sada, M.Pd.I selaku pembimbing dua yang selalu memberikan arahan bimbingan dan motivasi dari awal penyusunan sampai dengan penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan saran dan bimbingannya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Agus Sulistiono, S.Kom, Sunarti Wijayanti, Laras Setyawan, S.Pd, Laila Setiani, Nike Fitria, S.Pd, Misna Hasana Dewi, S.Pd, Lana Fauzia, Adelia Sherly May Fitri, Umi Lupita Rani, S.Pd, Zaujah Hanifah, S.Pd, Inne Dwi Utari, S.Pd, Reni Hartati, S.Pd sahabat yang telah memberikan banyak bantuan,

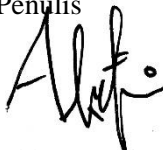
motivasi dan wawasan selama masa perkuliahan di kampus dan menyelesaikan skripsi ini.

6. Sahabat Pendidikan Agama Islam angkatan 2017 khususnya kelas A Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
7. Teman-teman KKN DR kelompok 223, Teman-teman KKN DR Desa Ogan Lima dan seluruh Aparat Desa Ogan Lima yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.
8. Teman-teman PPL Daring kelompok 59 dan seluruh dewan guru SMPN 24 Bandar Lampung yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi kepada penulis dan pengalaman mengajar.
9. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang telah berjasa membantu penyelesaian penulisan skripsi ini.

Semoga Allah SWT, memberikan balasan yang setimpal dan berlipat ganda kepada kalian semua. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan, hal ini disebabkan karena masih terbatasnya ilmu dan teori penulis yang dikuasai. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi perbaikan dan kesempurnaan karya penulis di kemudian hari. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca.

Bandar Lampung, 10 Januari 2021

Penulis



Akhma Puri

NPM.1711010007



# DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERYANTAAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>v</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi Dan Batasan masalah .....	7
D. Rumusan masalah .....	8
E. Tujuan Pengembangan.....	8
F. Manfaat Pengembangan.....	8
1. Manfaat teoritis.....	8
2. Manfaat praktis .....	9
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	9
H. Sistematika Penulisan .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teoretik.....	13
1. Media pembelajaran .....	13
2. <i>Augmented Reality</i> .....	16
3. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam .....	19
4. Kerangka Berfikir.....	27
B. Teori-teori Tentang Pengembangan Model .....	28

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Tempat Dan Waktu Penelitian Pengembangan.....	33
B. Desain penelitian pengembangan.....	33
C. Prosedur Penelitian Pengembangan .....	34
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	41
E. Subjek Uji coba Penelitian Pengembangan.....	41
F. Instrument Penelitian .....	42
G. Uji-coba Produk .....	43
H. Teknik analisis data.....	44

### **BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan.....	49
B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba .....	67
C. Kajian Produk Akhir .....	70

### **BAB V PENUTUP**

A. Simpulan.....	73
B. Rekomendasi .....	73

### **DAFTAR RUJUKAN LAMPIRAN**

Lampiran 1 Foto Pada Saat Wawancara	
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrument Wawancara Terhadap Guru PAI SMPN 37 Bandar Lampung	
Lampiran 3 Lembar Wawancara Guru PAI SMPN 37 Bandar Lampung	
Lampiran 4 Angket Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> Pada Mata Pelajaran PAI Materi Wudhu Di SMPN 37 Bandar Lampung	
Lampiran 5 Lembar Penilaian Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> Pada Mata Pelajaran PAI Materi Wudhu Di SMPN 37 Bandar Lampung	
Lampiran 6 Lembar Penilaian Guru Terhadap Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> Pada Mata Pelajaran PAI Materi Wudhu Di SMPN 37 Bandar Lampung	

Lampiran 7 Lembar Penilaian Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran PAI Materi Wudhu Di SMPN 37 Bandar Lampung

Lampiran 8 Analisis Validasi Oleh Ahli Materi 1

Lampiran 9 Analisis Validasi Oleh Ahli Materi 2

Lampiran 10 Analisis Validasi Oleh Ahli Media 1

Lampiran 11 Analisis Validasi Oleh Ahli Media 2

Lampiran 12 Analisis Penilaian Oleh Guru

Lampiran 13 Analisis Uji Kemenarikan Kelompok Kecil

Lampiran 14 Analisis Uji Kemenarikan Kelompok Besar

Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi para Ahli

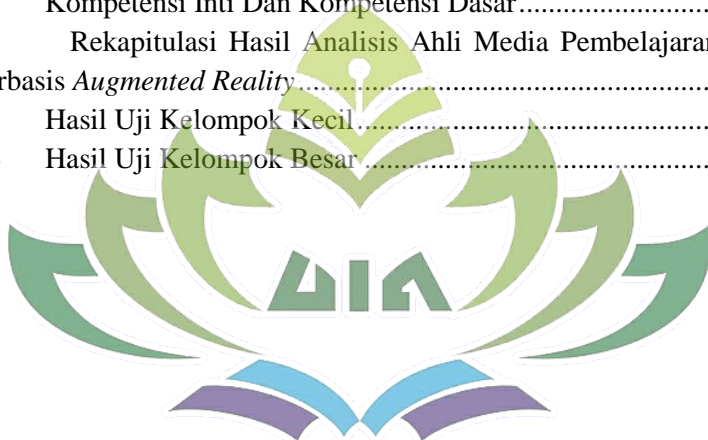
Lampiran 16 Surat Pernyataan Telah Melaksanakan Penelitian di SMPN 37 Bandar Lampung

Lampiran 17 Dokumentasi



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Instrument Penilaian Validasi Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> .....	22
3.2 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> .....	23
3.3 Skala Kelayakan Validasi Akhir .....	23
3.4 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> .....	24
3.5 Skala Kelayakan Validasi Akhir .....	24
4.1 Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar .....	26
4.2 Rekapitulasi Hasil Analisis Ahli Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> .....	36
4.3 Hasil Uji Kelompok Kecil .....	37
4.4 Hasil Uji Kelompok Besar .....	38





## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Diagram kerja <i>Augmented Reality</i> .....	9
2.2 Kerangka berfikir media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> .....	14
3.1 Tahapan model ADDIE .....	18
4.1 Objek 3D .....	27
4.2 <i>Marker</i> Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Wudhu .....	28
4.3 Ikon Aplikasi .....	28
4.4 Tampilan Awal atau Pembuka.....	29
4.5 Beranda Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Wudhu .....	29
4.6 Halaman <i>Augmented Reality</i> .....	30
4.7 Halaman Info Pengembang .....	30
4.8 Halaman Cara Bermain .....	31
4.9 Halaman Niat Wudhu.....	31
4.10 Halaman Doa Sesudah Wudhu.....	32
4.11 Halaman Materi Wudhu .....	32
4.12 Perbaikan Pada Menu Utama Aplikasi AR Wudhu .....	33
4.13 Perbaikan Pada Menu Materi Aplikasi AR Wudhu .....	34
4.14 Perbaikan Warna Dari Animasi 3D Aplikasi AR Wudhu ...	34
4.15 Perbaikan Judul Pada Beranda Aplikasi AR Wudhu.....	35
4.16 Grafik Hasil Validasi Para Ahli.....	36
4.17 Grafik Hasil Uji Efektivitas.....	37
4.18 Grafik Hasil Uji Respon Peserta Didik .....	39

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Sebagai langkah awal untuk memahami judul skripsi ini, dan untuk menghindari kesalahpahaman, maka penulis merasa perlu menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul skripsi ini. Adapun judul skripsi yang dimaksudkan adalah **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran PAI Materi Wudhu di SMPN 37 Bandar Lampung**. Adapun uraian pengertian beberapa istilah yang terdapat dalam judul skripsi ini yaitu, sebagai berikut:

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (*evolution*) dan perubahan secara bertahap.<sup>1</sup>

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.<sup>2</sup>

Secara umum *Augmented Reality* adalah konsep aplikasi yang menggabungkan dunia fisik dengan dunia digital, tanpa mengubah

---

<sup>1</sup>Anggit. Shita And Dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawakelas V Sd," *Journal Of Chemical Information And Modeling* 53, No. 9 (2013): 1–16.

<sup>2</sup>Dani Ardiyanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Berbasis Komik Materi Dendam Dan Munafik," (*Skripsi Program Sarjana Ilmu Pendidikan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung*), 2018, 18, <https://doi.org/10.1017/Cbo9781107415324.004>.

bentuk objek fisik tersebut. Pengenalan objek yang digunakan untuk menampilkan berbagai informasi mengenai objek tersebut berupa gambar 3D dan suara sesuai dengan karakter objek gambar. *Augmented Reality* sebagai sebuah sistem kognitif dan mampu memahami secara utuh persepsi dari pengguna.<sup>3</sup>

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan guru dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk menyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.<sup>4</sup>

Wudhu menurut bahasa, dibaca dengan *fathah* huruf *waw* (*wadhu*), artinya Nama sebuah tempat yang digunakan untuk berwudhu, yang kata asalnya *al-wadha'ah*, artinya bersih. Sedangkan, wudhu menurut istilah adalah beberapa bentuk pekerjaan khusus yang diawali dengan niat. Wudhu adalah mensucikan diri dari segala hadast kecil sesuai dengan syariat agama Islam dengan menggunakan air. Dengan berpedoman kepada Al-Qur'an dan Al-Hadist.<sup>5</sup>

Jadi yang penulis maksud dari judul skripsi tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran PAI Materi Wudhu Di SMPN 37 Bandar Lampung adalah untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (3D) pada materi gerakan wudhu.

## B. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran sangat diperlukan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi dalam sebuah proses pembelajaran.

---

<sup>3</sup> Dedy Atmajaya, "Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif," *Ilkom Jurnal Ilmiah* 9, No. 2 (2017): 227–32, <https://doi.org/10.33096/ilkom.v9i2.143.227-232>.

<sup>4</sup> Muhammad Ridwan, "Pembentukan Kepribadian Anak Dalam Islam Berdasarkan Al-Qur'an Surat Luqman Ayat 12 Sampai Ayat 19 Skripsi," *Edumaspul - Jurnal Pendidikan* 8, No. 1 (2018): 79–96.

<sup>5</sup> Dita Atika Sari, "Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Materi Thaharah (Wudhu Dan Tayamum) Dengan Metode Al-Tathbiq Pada Siswa Kelas Vii Mts. Tarqiyatul Himmah Kecamatan Pabelan Tahun Pelajaran 2017/2018," (*Skripsi Program Sarjana Ilmu Pendidikan Institut Agama Islam Negeri Salatiga, Salatiga*), 2018, 28–31.

Peserta didik cenderung lebih tertarik dan mudah memahami apabila proses pembelajarannya menggunakan sebuah animasi serta peserta didik akan lebih mudah dalam mengingatnya dan dapat memaksimalkan hasil belajar yang dicapai.<sup>6</sup>

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat dijadikan stimulus untuk meningkatkan kemauan peserta didik sehingga mengikuti proses belajar mengajar dengan baik. Penggunaan media pembelajaran dalam mengajarkan materi pendidikan agama Islam bukanlah sekedar upaya untuk membantu guru, namun juga membantu peserta didik dalam belajar.<sup>7</sup>

Media dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di era sekarang menjadi faktor yang menjanjikan dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran. Sekarang, guru harus memahami kemajuan teknologi agar tidak tertinggal informasi dari peserta didik. Guru harus mampu memerankan diri sebagai fasilitator bagi peserta didik, khususnya dalam pemanfaatan berbagai sumber belajar agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif, efisien dan tidak monoton. Namun, pada kenyataannya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran belum optimal. Hal ini terlihat masih sedikit sekolah yang telah memanfaatkan keberadaan teknologi informasi dan komunikasi secara baik sebagai media pembelajaran. Kondisi ini salah satunya disebabkan karena kebanyakan guru belum menguasai teknologi tersebut.<sup>8</sup>

Salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah telepon pintar/ *smartphone*. *Smartphone* menjadi sangat berguna karena fasilitas internet yang dibawahnya menjadi jendela dunia untuk saling bertukar informasi. Sehingga hal tersebut mendorong pengguna

---

<sup>6</sup> Rachman Komarudin and Ridha Rifiana Noor, "Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenal Bahasa Jepang," *Jurnal Pilar Nusa Mandiri* 13, no. 1 (2017): 12–20.

<sup>7</sup> Fauzan Zulkarnain, Rijal Firdaos, and Heru Juabdin Sada, "Pengembangan Media Pembelajaran Qur'an Hadist Dengan Magic Disc Tajwid," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 2 (2019): 265–74.

<sup>8</sup> Haris Budiman, "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8, No. 1 (2017): 31–43.



*smartphone* meningkat dari tahun ke tahun. Dari sekian banyak jumlah pengguna *smartphone*, pengguna dengan umur antara 15-19 menduduki persentase terbesar di banding dengan umur yang lain. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna *smartphone* terbesar adalah Remaja SMP dan SMA sederajat.

Keberadaan teknologi khususnya *smartphone* yang kini semakin berkembang harus disikapi secara bijak. Manfaat-manfaat yang ada dari keberadaan teknologi tersebut harus terus digali demi kelangsungan hidup manusia yang lebih baik. Fenomena mengenai tingginya jumlah pengguna *smartphone* tentu menjadi tantangan dan peluang tersendiri didalam dunia pendidikan. Tantangan tersebut adalah berupa penyalahgunaan untuk hal-hal yang negatif. Disamping menjadi tantangan, keberadaan *smartphone* juga membawa peluang yang besar untuk mengembangkan teknologi yang berguna dibidang pendidikan. Salah satu manfaat yang bisa diambil dari keberadaan teknologi ini adalah dengan menfaatkannya sebagai media pembelajaran yang efektif, kreatif, dan edukatif.<sup>9</sup>

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat berpengaruh terhadap proses pembelajaran disekolah dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan peserta didik yang ditujukan untuk melakukan perubahan sikap dan pola pikir peserta didik kearah yang lebih baik untuk mencapai hasil belajar yang optimal.<sup>10</sup>

Oleh karena itu, penggunaan media sangat dianjurkan dalam mengembangkan pembelajaran, khususnya pembelajaran pendidikan agama Islam. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan bisa membuat peserta didik lebih memahami materi yang didapatkan salah

---

<sup>9</sup>Ahmad Burhanidin, "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika," (*Skripsi Program Sarjana Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta*), 2017, 2–3.

<sup>10</sup> Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010).

satunya dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Teknologi ini mungkin bagi sebagian orang masih terdengar asing, pada umumnya teknologi ini aplikasinya dikembangkan di *PC Deskop*, namun seiring kemajuan teknologi banyak aplikasi yang mengadopsi teknologi *Augmented Reality* kedalam sebuah aplikasi *Smartphone*.

*Augmented Reality* merupakan penggabungan benda nyata dan maya di lingkungan nyata, berjalan secara interaktif dalam waktu nyata, dan terdapat interaksi antar benda dalam tiga dimensi, yaitu benda maya terintegrasi dalam dunia nyata. Sedangkan tujuan dari *Augmented Reality* ini adalah menyederhanakan objek nyata dengan membawa objek maya sehingga informasi tidak hanya untuk pengguna secara langsung (*user interface*) tetapi juga untuk setiap pengguna yang tidak langsung berhubungan dengan *user interface* dari objek nyata, seperti *live streaming video*.<sup>11</sup>

Pembelajaran Pendidikan agama islam (PAI) diartikan sebagai upaya membuat peserta didik dapat belajar, terdorong belajar, mau belajar dan tertarik untuk terus menerus mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum agama islam sebagai kebutuhan peserta didik secara menyeluruh yang mengakibatkan beberapa perubahan yang relatif tetap dalam tingkah laku seseorang baik dalam kognitif, efektif, dan psikomotorik.<sup>12</sup>

Pemaknaan pembelajaran pendidikan agama Islam merupakan bimbingan menjadi Muslim yang tangguh dan mampu merealisasikan ajaran pendidikan agama Islam dalam bentuk kehidupan sehari hari sehingga menjadi insan kamil. Untuk itu penanaman pembelajaran PAI sangat penting dalam membentuk dan mendasari peserta didik.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan peserta didik yang cerdas, terampil, dan berkarakter. Pendidikan Agama Islam

---

<sup>11</sup> Lukman Hakim, "Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality," *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 21, no. 1 (2018): 60–63, <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>.

<sup>12</sup> Admin Hawari, "Pengembangan Konsep Pendidikan Karakter: Dede Darisman," *Hawari: Jurnal Pendidikan Agama Dan Keagamaan Islam* 1, no. 1 (2020).

merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa. Strategi pembelajaran yang terpusat pada peserta didik dan penciptaan suasana yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI.<sup>13</sup>

Mata pelajaran PAI merupakan mata pelajaran yang dianggap siswa-siswi salah satunya di SMPN 37 Bandar Lampung pelajaran yang membosankan dengan terlihatnya kualitas sisi keagamaan mereka yang kurang pandai membaca bahasa arab, kurangnya taat ibadah, dan sebagainya. Kenyataan yang ditemui di lapangan ternyata masih banyak guru yang enggan melaksanakan kegiatan pembelajaran aktif. Mereka lebih memilih media ceramah dan masih mengandalkan buku pelajaran saja.<sup>14</sup>

Dalam mata pelajaran PAI kelas 7 pembahasan mengenai thaharah mencakup dua pokok pembicaraan yaitu bersuci dari najis dan bersuci dari hadast. Pada dasarnya ajaran islam mengharuskan kebersihan, karena islam sendiri merupakan agama yang mementingkan kebersihan. Namun pada kenyataan yang sering kita jumpai pada saat ini yaitu masih banyak remaja yang belum mengerti tentang tata cara bersuci yang benar menurut syariat, sehingga remaja belum bisa menerapkan fiqh thaharah dalam kehidupan sehari-hari secara benar. Terutama dalam hal berwudhu, mereka masih cenderung melakukan saja tanpa tahu apakah wudhu yang dilakukan sudah sesuai dengan syariat atau belum. karena pemahaman dan pengalaman yang mereka dapat dalam mempraktekan bersuci tidak selalu sama.

Oleh karena itu dalam mempelajari sesuatu pun kita juga perlu guru atau media pembelajaran yang efektif. Tanpa seorang guru dan media pembelajaran ataupun seorang yang mempraktekkan cara bersuci (berwudhu) siswa tidak dapat mengetahui bagaimana cara

---

<sup>13</sup> Ermanelis Ermenelis, "Penerapan Pembelajaran Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan hasil Belajar Pada Materi Pengertian Dan Penyebab Takabbur Dalam Mata Pelajaran Pai Tp 2015/2016," *Tazkiya* 5, No. 1 (2016).

<sup>14</sup> Fitrian Khoirul Fajriah, "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Materi Thaharah Dengan Metode Two Stay Two Stray Pada Siswa Kelas Vii D Smp Islam Sudirman Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020" (Iain Salatiga, 2020).

bersuci dengan benar dan bagaimana urutan dan batasan yang benar agar wudhu yang dilakukan menjadi sempurna. Untuk itu, sangat penting bagi kita untuk mempelajari thaharah secara tuntas dan memahami bagaimana tata cara thaharah yang sesuai.

Berdasarkan dari pemaparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran PAI Materi Wudhu Di SMP N 37 Bandar Lampung “.

### C. Identifikasi Dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dibuat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang monoton dan peserta didik masih terpusat dengan guru.
2. Keberadaan *smartphone* android yang masih banyak disalah gunakan dan belum di optimalkan secara baik sebagai media pembelajaran.
3. Perkembangan teknologi *Augmented Reality* belum banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

Agar proses penelitian yang dikaji lebih fokus dan terarah, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VII di SMPN 37 Bandar Lampung
2. Pada pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* untuk platform android pada mata pelajaran PAI materi wudhu di SMPN 37 Bandar Lampung.
3. Media yang dibuat berupa media pembelajaran pada *handphone/smartphone* android dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran PAI materi Wudhu menggunakan teknologi *Augmented Reality*?
2. Apakah media pembelajaran PAI dengan materi wudhu menggunakan teknologi *Augmented Reality* layak untuk digunakan?
3. Apakah respon kemenarikan peserta didik dan efektivitas mengenai media pembelajaran PAI dengan materi wudhu menggunakan teknologi *Augmented Reality*?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan dari pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran PAI materi wudhu menggunakan teknologi *Augmented Reality*.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran PAI dengan materi wudhu menggunakan teknologi *Augmented Reality*.
3. Mengetahui respon kemenarikan peserta didik dan efektivitas mengenai media pembelajaran PAI dengan materi wudhu menggunakan teknologi *Augmented Reality*

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Manfaat yang dapat diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoritis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca, khususnya yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi peserta didik

- 1) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan gerakan wudhu.
- 2) Meningkatkan antusias belajar peserta didik karena suasana belajar yang menyenangkan.
- 3) Peserta didik dapat fokus belajar dan lebih kreatif karena memakai media pembelajaran menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

### b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran, terutama materi gerakan wudhu.
- 2) Menambah wawasan guru tentang alternatif media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran.
- 3) Menjadi motivasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik.

### c. bagi sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan dan memasukan pada pihak sekolah bahwa dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

### d. Bagi peneliti lain

Dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam mata pelajaran lain.

## G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Adapun kajian penelitian terdahulu yang relevan pada penelitian pengembangan ini yaitu:



1. Nur Jazilah “Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Buku Panduan Wudhu Untuk Anak” Disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada buku panduan wudhu terbukti mampu meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa. Terbukti dengan hasil evaluasi pembelajaran wudhu di TK Dharma Wanita mengalami peningkatan dari 62.99 menjadi 75.8, RA A Wahid Hasyim Mengalami peningkatan dari 58.2 menjadi 69, RA Plus Nurul Karamah mengalami peningkatan dari 69,16 menjadi 83,4.<sup>15</sup>
2. Miftah Risqi Hanafi “Analisis dan perancangan aplikasi geometra, media pembelajaran geometri mata pelajaran matematika berbasis *Android* menggunakan teknologi *Augmented Reality*” Disimpulkan bahwa hasil analisis kualitas aplikasi geometra memperoleh hasil uji coba *functional suitability* yang sangat baik, *portability* yang sangat baik, dan *performance efficiency* yang baik. Selain itu ilustrasi 3D yang disajikan secara *AR* juga sudah sesuai dengan materi yang terkandung pada buku. Hasil uji kelayakan penggunaan aplikasi geometra dilakukan dengan uji coba bersama siswa kelas VII di SMPN 8 Yogyakarta .hasil uji coba *usability* memperoleh nilai 80%. Dengan demikian aplikasi geometra dinyatakan layak sebagai media pembelajaran geometri mata pelajaran matematika.<sup>16</sup>
3. Briyan Anugerah Pekerti “Pengembangan aplikasi *augmented reality* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP N 2 Banyumas pada mata pelajaran IPA tata surya” disimpulkan bahwa pengembangan produk aplikasi *Augmented Reality* Tata Surya dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Persentase skor validasi ahli media yaitu 92%. Sedangkan persentase skor validasi ahli materi yaitu 90%. Berdasarkan persentase tersebut maka media termasuk dalam kategori layak digunakan di SMP N 2 Banyumas.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Nur Jazilah.

<sup>16</sup> Dani Ardiyanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Komik Materi Dendam Dan Munafik.”

<sup>17</sup> Briyan Anugrah Pekerti, “Pengembangan Aplikasi *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP N 2 Banyumas Pada Mata Pelajaran

4. Ahmad Burhanudin “Pengembangan media pembelajaran augmented reality pada mata pelajaran dasar elektronika di SMK Hamong Putera 2 Pakem” Disimpulkan hasil penilaian ahli materi berdasarkan aspek desain pembelajaran, materi, dan manfaat diperoleh skor rerata total 65 dari skor maksimal 80 atau termasuk dalam kategori “layak”. Sedangkan untuk hasil penilaian ahli media berdasarkan aspek desain media, *software*, dan manfaat memperoleh skor rerata total 87 dari skor 100 atau termasuk kategori “sangat layak”. Respon penilaian pengguna/siswa terhadap media pembelajaran *Augmented Reality* dasar elektronika dilihat dari aspek desain pembelajaran, aspek tampilan media, aspek *software*, aspek materi, dan aspek manfaat yaitu 55% siswa menyatakan “sangat baik” dan 45% siswa menyatakan “layak” sebagai media pembelajaran.<sup>18</sup>

## H. Sitematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam tugas akhir ini, disusun sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan penjelasan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, pendidikan agama Islam dan materi wudhu.

### BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tempat dan waktu penelitian pengembangan, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian

---

IPA Tata Surya,” (*Skripsi Program Sarjana Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, Semarang*), 2017, 29.

<sup>18</sup> Ahmad Burhanidin, “Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika.”

pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, instrument penelitian, uji coba produk, dan teknik analisis data.

#### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisi deskripsi hasil penelitian pengembangan, deskripsi dan analisis data hasil uji coba, dan kajian produk akhir dari hasil pengembangan dan pengolahan data pada media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* Pada mata pelajaran PAI materi Wudhu di SMPN 37 Bandar Lampung.

#### BAB V PENUTUP

Pada bagian ini berisikan beberapa simpulan dan rekomendasi dari hasil pengembangan.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teoretik

##### 1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>1</sup> Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku, teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafik, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>2</sup>

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.<sup>3</sup> Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan

---

<sup>1</sup> Ummul Khoir, “Penggunaan Media Boneka Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 3 (2014): 1–11.

<sup>2</sup> Dani Ardiyanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Komik Materi Dendam Dan Munafik.”

<sup>3</sup> Fauzan Zulkarnain, Rijal Firdaos, and Heru Juabdin Sada, “Pengembangan Media Pembelajaran Qur’an Hadist Dengan Magic Disc Tajwid,” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 2 (2019): 265–74; Komarudin Komarudin et al., “Electronic Magazine Development in Mathematics Learning,” *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)* 4, no. 2 (2020): 97–106.

dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.<sup>4</sup>

Manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

1. Memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berfikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran, yaitu:

1. Proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah.
2. Efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
4. Meningkatkan motivasi belajar siswa karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat.
5. Memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan lebih mengerti materi secara keseluruhan.
6. Siswa terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran dan siswa

---

<sup>4</sup> Komarudin Komarudin, Desi Cahya Nurul Putri, and Suherman Suherman, "Mind Mapping Model: Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal JPSPD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 6, no. 1 (2019): 1–8.

memiliki kesempatan melakukan kreatifitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki.<sup>5</sup>

Yang termasuk dalam media pembelajaran menurut Rudi Bretz yang membagi ke dalam 8 klasifikasi media, yaitu: (1) media audio visual gerak. (2) Media audio visual diam. (3). Media audio semi gerak. (4). media visual gerak. (5). media visual diam. (6). Media visual semi gerak. (7). media audio. (8). media cetak. Sedangkan menurut Brings, (dalam Arif Sadiman, 1993) bahwa terdapat 13 macam media, yaitu: (1) obyek. (2) Model. (3) Suara langsung. (4) Rekaman audio. (5) Media cetak. (6) Pembelajaran terprogram. (7) Papan tulis. (8) Media transparasi. (9) Film rangkai. (10) Film bingkai. (11) Film. (12) Televisi. (13) Gambar. Dari berbagai jenis-jenis media yang dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka mengidentifikasi komunikasi dan interaksi antar guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah.<sup>6</sup>

Jenis-jenis media yang sering digunakan dalam pembelajaran antara lain:

#### 1) Media cetak

Kelebihan media ini adalah murah, dapat diakses semua kalangan, fleksibel, dan dapat dibaca kapan dan dimana saja. Namun kurang dapat membantu daya ingat jika penyajiannya kurang menarik.

#### 2) Transparasi

Media ini bersifat praktis dan mudah dioperasikan serta mendukung pembelajaran dengan tatap muka.

#### 3) Multimedia interaktif

Media ini bersifat interaktif, individual, fleksibel, dan dapat mengaktifkan pengguna, namun pengembangan media ini

---

<sup>5</sup> Teni Nurrita, "Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Misykat* 03, No. 01 (2018): 171; Komarudin, Putri, And Suherman, "Mind Mapping Model: Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar."

<sup>6</sup>Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.



memakan waktu yang lama dan membutuhkan Tim pengembang yang professional.

4) *E-Learning*.

Media ini mendukung pembelajaran jarak jauh karena interaksi dapat dijalankan secara *online* dan *real time*.

5) *M-Learning*

Media ini berbasis perangkat mobile atau bergerak seperti telepon genggam, *laptop*, dan *smartphone*, melalui media ini pengguna dapat mengakses pengetahuan kapanpun dan di manapun.<sup>7</sup>

## 2. *Augmented Reality*

Secara umum, *augmented reality* adalah penggabungan antara objek virtual dengan objek nyata untuk dapat berinteraksi secara *real time* dalam bentuk tampilan 3D. Sebagai contoh adalah saat pembawa acara televisi membawa berita, terdapat animasi atau objek virtual yang ikut bersamanya, jadi seolah-olah dia berada di dalam dunia virtual tersebut. Padahal sebenarnya itu adalah teknik penggabungan antara dunia virtual dengan dunia nyata yang dinamakan dengan *augmented reality*.<sup>8</sup>

*Augmented reality* adalah sebuah istilah untuk lingkungan yang menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual yang dibuat oleh komputer sehingga batas antara keduanya menjadi sangat tipis. Virtual objek yang ditambahkan hanya bersifat menambahkan bukan menggantikan objek nyata. Sedangkan tujuan *Augmented reality* adalah menyederhanakan objek nyata dengan membawa objek maya sehingga informasi tidak hanya untuk pengguna secara langsung

---

<sup>7</sup> Miftah Rizqi Hanafi, "Analisis Dan Perancangan Aplikasi Geometra, Media Pembelajaran Geometri Mata Pelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality," (*Skripsi Program Sarjana Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta*), 2015, 10–11, <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.

<sup>8</sup> Dwi Yuny Sylfania, "Penggunaan Augmented Reality Untuk Brosur Penjualan Laptop Berbasis Android," *Jurnal TI Atma Luhur* 3, no. 1 (2016): 27–35.

melainkan juga untuk setiap pengguna yang berhubungan dengan user interface dari objek nyata.<sup>9</sup>

Tujuan dari *Augmented reality* adalah mengambil dunia maya sebagai dasar dengan menggabungkan beberapa teknologi virtual dan menambahkan data kontekstual agar pemahaman manusia sebagai penggunaannya menjadi semakin jelas. Data kontekstual ini dapat berupa komentar audio, data lokasi, konteks sejarah, atau dalam bentuk lainnya. Ada saat ini *Augmented reality* telah banyak digunakan dalam berbagai bidang seperti kedokteran, militer, manufaktur, hiburan, museum, game pendidikan, pendidikan, dan lain-lain.<sup>10</sup>

Pada prinsipnya ada 3 komponen yang dibutuhkan untuk melakukan pengembangan teknologi *Augmented reality* ini, yaitu:

1. Komputer
2. *Head Mounted Display (HMD)*
3. Marker

Terdapat dua tipe utama perangkat Head-mounted Display (HMD) yang digunakan dalam aplikasi *Augmented reality*, yaitu : *Opaque Head-Mounted Display* dan *See-Thourgh Head-Mounted Display* Marker biasanya merupakan ilustrasi hitam dan putih persegi dengan batas hitam tebal dan latar belakang putih. Computer akan mengenali posisi dan orientasi marker dan menciptakan dunia virtual 3D yaitu titik (00.0) dan 3 sumbu yaitu X,Y dan Z.

---

<sup>9</sup> Briyan Anugrah Pekerti, "Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP N 2 Banyumas Pada Mata Pelajaran IPA Tata Surya."

<sup>10</sup> Lia Kamelia, "Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar," *Jurnal Istek* 9, no. 1 (2015).



**Gambar 2.1 Diagram kerja *Augmented Reality***

Pada gambar 1.1 terlihat bagaimana *Augmented Reality* bekerja, *Augmented Reality* sedikitnya memiliki tiga karakteristik: 1) kombinasi nyata dengan maya, 2) interaktif dan dalam waktu nyata, 3) disajikan dalam bentuk tiga dimensi.

Obyek nyata beserta *marker* yang sudah dipasang akan terdeteksi oleh kamera, kemudian informasi dari kamera diteruskan ke sistem grafis berupa posisi kamera, yang berisi data grafis obyek *virtual*. Informasi berupa video obyek nyata diteruskan ke penggabungan video. Dalam sistem grafis, posisi kamera menentukan sudut pandang obyek maya yang akan ditampilkan. Dalam penggabungan video, informasi dari sistem grafis digabung dengan video nyata dari kamera. Hasil penggabungan akan ditampilkan pada layar *smartphone* yang sudah berupa *Augmented Reality*<sup>11</sup>.

Sistem *Augmented reality* bekerja berdasarkan deteksi citra dan citra yang digunakan adalah *marker*. Cara kerjanya secara sederhana, yaitu: kamera akan mendeteksi *marker* yang diberikan, kemudian setelah mengenali dan menandai pola *marker*, *webcam* akan melakukan perbandingan dengan database yang dimiliki. Bila database tidak tersedia, maka informasi *marker* tidak akan diolah, tetapi jika database sesuai maka informasi *marker* akan digunakan

<sup>11</sup> Hakim, "Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis *Augmented Reality*."

untuk *me-render* dan menampilkan objek 3D atau animasi yang telah dibuat sebelumnya.<sup>12</sup>

### 3. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama mempunyai kedudukan dan peranan yang sangat penting di dalam pembangunan nasional sebab pembangunan nasional kita adalah pembangunan manusia Indonesia seutuhnya dan pembangunan seluruh masyarakat Indonesia.<sup>13</sup> Keberhasilan pembangunan disegala bidang ini sangat ditentukan oleh faktor manusianya yaitu manusia pembangunan bertaqwa, berkepribadian, jujur, ikhlas, bededikasi tinggi serta mempunyai kesadaran bertanggung jawab terhadap masa depan bangsa di samping memiliki kecakapan dan keterampilan tinggi, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi maju.

Agama Islam adalah agama Allah yang disampaikan kepada nabi Muhammad untuk diteruskan kepada umat manusia, yang mengandung ketentuan-ketentuan keimanan (aqidah) dan ketentuan-ketentuan ibadah dan mu'amalah (syariah), yang enentukan proses befikir, merasa dan berbuat terbentuknya kata hati.<sup>14</sup>

Agama Islam mengandung beberapa unsur, diantaranya:

- a. Iman: keyakinan kepada: Allah, Malaikat, Kitab, Rarsul, Hari Akhir, Qadha dan Qadar.
- b. islam : penyerahan diri sepenuhnya kepada ketentuan Allah Yaitu : Syahadat, Shalat, Zakat, Puasa, Haji.
- c. ihsan : berakal serta melakukan ibadah kepada Allah.<sup>15</sup>

Menurut harun nasution yang di kutip oleh syahidin mengartikan tujuan pendidikan agama Islam adalah untuk membentuk

---

<sup>12</sup> Lia Kamelia, "Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar," *Jurnal Edisi Juni 2015 IX*, no. 1 (2015): 243–44.

<sup>13</sup> Heru Juabdin Sada, "Peran Masyarakat Dalam Pendidikan Perspektif Pendidikan Islam," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2017): 117–25.

<sup>14</sup> Heru Juabdin Sada, "Manusia Dalam Perspektif Agama Islam," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2016): 129–42.

<sup>15</sup> Heru Juabdin Sada, "Kebutuhan Dasar Manusia Dalam Perspektif Pendidikan Islam," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2017): 213–26.

manusia takwa, yaitu manusia yang patuh kepada Allah dalam menjalankan ibadah dengan menekankan pembinaan kepribadian Muslim, yakni pembinaan akhlakul karimah, meski mata pelajaran agama tidak diganti mata pelajaran akhlak dan etika.<sup>16</sup>

Definisi pendidikan agama Islam menurut Muhammad Fadhil al-jamaly yaitu sebagai upaya mengembangkan, mendorong serta mengajak peserta didik hidup lebih dinamis dengan berdasarkan nilai-nilai yang tinggi dan kehidupan yang mulia. Dengan proses tersebut, diharapkan Akan terbentuk pribadi peserta didik yang lebih sempurna, baik yang berkaitan dengan potensi akal, perasaan, maupun perbuatannya.<sup>17</sup>

Adapun ruang lingkup Pendidikan Agama Islam adalah:

### 1. Perbuatan mendidik

Perbuatan mendidik ialah seluruh kegiatan, tindakan dan sikap pendidik sewaktu menghadapi peserta didiknya. Dalam perbuatan mendidik ini sering disebut dengan *tahzib*. Karena itu sebagai pengajar, guru bertugas membina perkembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan muridnya.

### 2. Peserta didik

Peserta didik adalah merupakan pihak yang paling penting dalam pendidikan. Hal ini disebabkan karena semua upaya yang dilakukan adalah demi untuk menggiring anak didik kearah yang lebih sempurna. Sebab itu maka disamping peserta didik mendapatkan pelajaran di dalam ruangan kelas seorang guru juga secara khusus menyediakan waktu khusus untuk memberikan bimbingan atau penyuluhan kepada pesera didik agar target yang hendak dicapai dapat terlaksana dengan baik.

### 3. Dasar dan tujuan pendidikan

---

<sup>16</sup> Syaiful Anwar, "Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Bangsa," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2016): 157–70.

<sup>17</sup> Mahmudi, "Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, Dan Materi," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2019): 92–93, <https://doi.org/10.30659/jpai.2.1.89-105>.

Landasan yang menjadi fundamen serta sumber dari segala kegiatan pendidikan adalah untuk membentuk pribadi Muslim seutuhnya dengan pribadi yang ideal menurut Islam yang meliputi aspek-aspek individual, sosial dan intelektual.

#### 4. Pendidik

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam pendidikan islam, karena berhasil atau tidaknya proses pendidikan adalah lebih banyak ditentukan oleh mereka. Sikap dan teladan seorang guru dan peserta didik merupakan unsur yang paling penting menunjang keberhasilan pendidikan.

#### 5. Materi pendidikan Islam

Dalam pendidikan islam tujuan dan materinya adalah merupakan dua hal tidak boleh dipisahkan dan Al-Qur'an harus selalu dijadikan rujukan dalam membangun materi atau teori pendidikan, sebab itu maka materi yang di sampaikan tidak hanya terfokus kepada ilmu agama, tetapi diajarkan juga ilmu alam yang dihubungkan dengan islam, sehingga tidak ada lagi sekulerisasi dalam pendidikan.

#### 6. Metode pendidikan

Peranan metode pendidikan berasal dari kenyataan yang menunjukkan bahwa materi kurikulum pendidikan Islam tidak mungkin akan dapat diajarkan secara keseluruhan, melainkan diberikan dengan cara khusus. Penerapan metode bertahap, mulai dari yang paling sederhana menuju yang kompleks merupakan prosedur pendidikan yang diperintahkan Al-qur'an.

#### 7. Alat pendidikan

Alat pendidikan adalah suatu benda yang dapat diindrai, khususnya pengelihatannya dan pendengaran baik yang terdapat didalam maupun diluar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu penghubung dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektifitas hasil belajar siswa.

#### 8. Evaluasi pendidikan

Semua hasil belajar pada dasarnya harus dapat dievaluasi, untuk melihat sejauh mana tingkat kecerdasan peserta didik dan



kekurangannya. Dengan adanya evaluasi, seorang guru diharapkan mampu melihat perkembangan pendidikan siswanya, apakah pelajaran yang sudah diajarkan dimengerti atau tidak.<sup>18</sup>

### 9. Lingkungan pendidikan

Lingkungan pendidikan yang dapat mempengaruhi perkembangan peserta didik ada 3 golongan besar, yaitu:

- a. lingkungan keluarga yang disebut juga lingkungan pertama.
- b. lingkungan sekolah yang disebut juga lingkungan kedua.
- c. lingkungan masyarakat yang disebut juga lingkungan ketiga.<sup>19</sup>

Kurikulum pendidikan agama Islam (PAI) merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, baham, serta cara pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Ia merupakan sekumpulan studi keislaman yang meliputi *al-qur'an, Hadist, Akhlaq, Akidah, Fiqih, Tarikh, dan Kebudayaan Islam*. Sama halnya dengan kurikulum mata pelajaran lain, kurikulum pendidikan agama Islam disekolah juga menjadi acuan dalam kegiatan pembelajaran PAI. Kurikulum PAI dicantumkan dalam kesatuan yang integral bersama-sama dengan bidang studi lainnya dalam satuan kurikulum untuk sekolah.<sup>20</sup>

Mata pelajaran PAI masuk pada kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia dan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa serta berakhlak mulia, cakupan materinya meliputi etika, budi pekerti, atau moral sebagai perwujudan dari pendidikan agama. Guna mewujudkan harapan tersebut, kurikulum disusun dengan berpedoman pada KI-KD, serta panduan penyusunan kurikulum yang

---

<sup>18</sup> Mastang Ambo Baba, “Dasar-Dasar Dan Ruang Lingkup Pendidikan Islam Di Indonesia,” *Jurnal Ilmiah Iqra'* 6, no. 1 (2018).

<sup>19</sup> Heru Juabdin Sada, “Konsep Pembentukan Kepribadian Anak Dalam Perspektif Al-Qur'an (Surat Luqman Ayat 12-19),” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 2 (2015): 253–72.

<sup>20</sup> Muhammad Irsad, “Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Madrasah (Studi Atas Pemikiran Muhaimin),” *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2016): 230–45.

disusun oleh badan standar nasional pendidikan dengan mengacu pada prinsip-prinsip pengembangan kurikulum.<sup>21</sup>

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan peserta didik yang cerdas, terampil, dan berakarakter. Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa. Strategi pembelajaran yang terpusat pada peserta didik dan penciptaan suasana yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI.<sup>22</sup>

Di dalam mata pelajaran PAI khususnya untuk kelas tujuh terdapat materi tentang thaharah yang didalamnya terdapat tentang materi wudhu. Wudhu menurut bahasa, dibaca dengan *fathah* huruf *waw* (*wadhu*), artinya Nama sebuah tempat yang digunakan untuk berwudhu, yang kata asalnya *al-wadha'ah*, artinya bersih. Sedangkan, wudhu menurut istilah adalah beberapa bentuk pekerjaan khusus yang diawali dengan niat.<sup>23</sup>

Wudhu merupakan gerbang atau kunci pertama dalam melaksanakan ibadah *mahdah*, karena wudhu menjadi salah satu syarat sah dari ibadah tersebut seperti sholat *fardhu* atau sholat *sunnah*, ketika hendak melakukan *thawaf ka'bah*, maka dari itu sebagai guru kita harus memperlihatkan, melakukan dan menyampaikan informasi dengan jelas dan baik kepada anak kita dalam meningkatkan kemampuan berwudhu supaya apa yang mereka

---

<sup>21</sup> Nurmadijah, "Kurikulum Pendidikan Agama Islam," *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban* 3, no. 2 (2014): 47–49, <https://doi.org/10.28944/afkar.v2i2.93>.

<sup>22</sup> Ermanelis Ermenelis, "Penerapan Pembelajaran Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan hasil Belajar Pada Materi Pengertian Dan Penyebab Takabbur Dalam Mata Pelajaran Pai Tp 2015/2016," *Tazkiya* 5, No. 1 (2016).

<sup>23</sup> risky nurhasanah Afiyah, Melwany May Pratama, "Evaluasi Pengenalan Tata Cara Berwudhu Dalam Pengembangan Pendidikan Agama Islam Melalui Media Gambar Pada Kelompok B Di Ra Asiah Kota Pekanbaru," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2019): 76–77, [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3303](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3303).

lihat dan perintah yang mereka dengar dapat diterima otak anak dengan baik.<sup>24</sup>

Wudhu adalah mensucikan diri dari segala hadast kecil sesuai dengan syariat agama Islam dengan menggunakan air. Dengan berpedoman kepada Al-Qur'an dan Al-Hadist, perintah berwudhu sesuai dengan firman Allah SWT, dalam Surat Al-Maidah ayat 6, yaitu<sup>25</sup>:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قُمْتُمْ إِلَى الصَّلَاةِ فَاغْسِلُوا وُجُوهَكُمْ  
وَأَيْدِيَكُمْ إِلَى الْمَرَافِقِ وَامْسَحُوا بِرُءُوسِكُمْ وَأَرْجُلَكُمْ إِلَى  
الْكَعْبَيْنِ

*“Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu hendak mengerjakan shalat, maka basuhlah mukamu dan tanganmu sampai dengan siku, dan sapulah kepalamu dan (basuh) kakimu sampai dengan kedua mata kaki...”* (Al-Maidah : 6)<sup>26</sup>

a. Syarat-syarat Wudhu, yaitu :

1. Muslim
2. Mumayiz
3. Menggunakan air mutlak
4. Tidak sedang berhadast besar
5. Tidak ada yang menghalangi sampainya air ke anggota wudhu

<sup>24</sup> Gustinawati Gustinawati, Marmawi Marmawi, and Halida Halida, “Peningkatan Kemampuan Berwudhu Melalui Metode Demonstrasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Radhatul Athfal Babussalam Pontianak” (Tanjungpura University, n.d.).

<sup>25</sup> Afiyah, Melwany May Pratama, “Evaluasi Pengenalan Tata Cara Berwudhu Dalam Pengembangan Pendidikan Agama Islam Melalui Media Gambar Pada Kelompok B Di Ra Asiah Kota Pekanbaru.”

<sup>26</sup> Ri, “Al-Qur'an Dan Tafsirnya.”

b. Rukun wudhu

1. Niat. Yaitu berniat didalam hatinya untuk berwudhu menghilangkan hadas.

Niat Wudhu:

نَوَيْتُ الْوُضُوءَ لِرَفْعِ الْحَدَثِ الْأَصْغَرِ فَرَضًا لِلَّهِ تَعَالَى

Artinya: “*Saya berniat wudhu untuk menghilangkan hadas kecil karena Allah Ta’ala*”.<sup>27</sup>

2. Membasuh wajah. Membasuh wajah dimulai dari tumbuhnya rambut kepala

Menuju ke bagian bawah kumis dan jenggot sampai pangkal kedua telinga, hingga mengenai persendian bagian wajah yang terletak antara jenggot dan telinga.

3. Membasuh kedua tangan sampai ke siku. Bagi seseorang yang tidak sempurna tangannya misalnya tangan terpotong dari atas siku, maka dia tetap membasuh tangan yang tersisa.

4. Membasuh sebagian kepala. Caranya dengan mengusap kepala dengan kedua tangan dari depan menuju kebelakang sampai tengkuk kemudian kembali ke tempat awal.

5. Membersihkan kaki hingga mata kaki.

6. Membaca do’a setelah wudhu

Do’a setelah wudhu:

أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ. اللَّهُمَّ اجْعَلْنِي مِنَ التَّوَّابِينَ وَاجْعَلْنِي مِنَ الْمُتَطَهِّرِينَ، وَاجْعَلْنِي مِنْ عِبَادِكَ الصَّالِحِينَ

Artinya: “*Saya bersaksi tiada Tuhan melainkan Allah yang esa, tiada sekutu bagi-Nya . Dan saya bersaksi bahwa nabi Muhammad adalah hamba-Nya dan utusan-Nya .Ya Allah jadikanlah saya orang yang ahli taubat, dan*

<sup>27</sup> Muhammad Ajib, “Fiqih Wudhu Versi Madzhab Syafiiy,” 2019.

*jadikanlah saya orang yang suci, dan jadikanlah saya dari golongan hamba-hamba Mu yang shaleh.”*

7. Tertib. Membasuh anggota wudhu satu demi satu dengan urutan.<sup>28</sup>

c. Hal-hal yang membantalkan wudhu

1. Keluar sesuatu dari kubul dan dubur.
2. Hilang kesadaran karena pingsan, mabuk, gila, ataupun tidur.
3. Bersentuhan kulit laki-laki dan perempuan yang bukan muhrim tanpa adanya penghalang.
4. Menyentuh kemaluan tanpa penghalang.

d. Sunnah wudhu

1. Membaca basmalah pada waktunya.
2. Membasuh kedua telapak tangan sampai pergelangan.
3. Madmadhah, yaitu berkumur-kumur, memasukkan air ke mulut sambil mengguncangkannya. Kemudian membuangnya.
4. Istinsyaq, yaitu memasukkan air ke hidung kemudian membuangnya.
5. Meratakan sapuan ke seluruh kepala.
6. Menyapu kedua telinga
7. Menyela-nyela janggut dengan jari
8. Mendahulukan yang kanan dari pada yang kiri.
9. Muwalah, yaitu melakukan perbuatan-perbuatan wudhu itu beruntun. Tidak berselang lama antara satu dengan yang lainnya.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Murhasneli Murhasneli, “Peningkatan Keterampilan Wudhu Dan Tayamum Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi,” *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 5, no. 2 (2020): 63–68.

<sup>29</sup> Dita Atika Sari, “Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Materi Thaharah (Wudhu Dan Tayamum) Dengan Metode Al-Tathbiq Pada Siswa Kelas VII Mts. Tarqiyatul Himmah Kecamatan Pabelan Tahun Pelajaran 2017/2018.”

#### 4. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Selain itu, media tentunya dapat membantu guru dan peserta didik untuk berintraksi dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, kehadiran media sangat penting dalam proses pembelajaran, tak terkecuali pembelajaran pendidikan agama Islam.

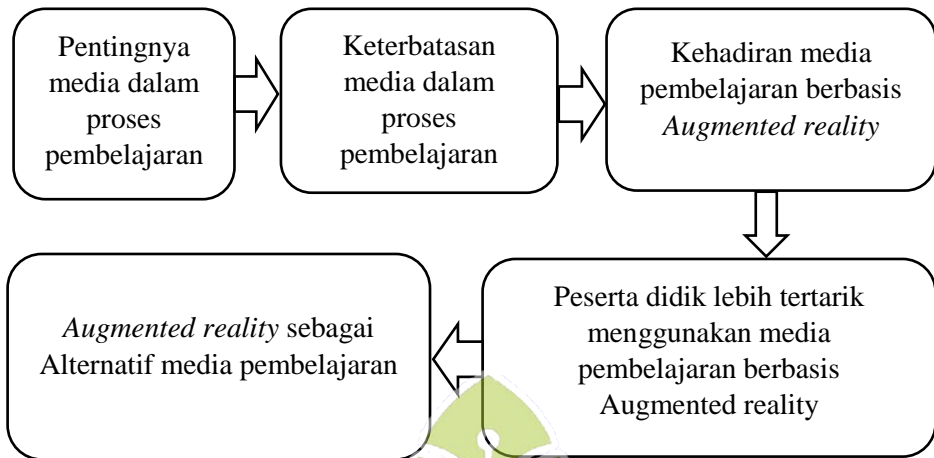
Pendidikan agama Islam yaitu sebagai upaya mengembangkan, mendorong serta mengajak peserta didik hidup lebih dinamis dengan berdasarkan nilai-nilai yang tinggi dan kehidupan yang mulia. Pembelajaran pendidikan agama Islam bertujuan untuk mengenalkan peserta didik dengan *thaharah* (bersuci) yaitu dengan berwudhu untuk melaksanakan ibadah seperti Sholat *fardhu* (wajib) dan ibadah lainnya. Salah satu materi pokok yang diberikan untuk kelas VIII adalah Wudhu. Pembelajaran pendidikan agama Islam pada materi Wudhu di Sekolah Pertama di lakukan dengan media buku teks, sementara penyajian dengan buku teks kurang menarik.

*Augmented Reality* salah satu pilihan media pembelajaran yang tepat. Media *Augmented Reality* memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran diantaranya mampu menyajikan materi lebih menarik dan mampu menyajikan informasi lebih jelas dengan visual 3D. penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran didukung oleh karakteristik dasar peserta didik yang pada umumnya menyukai gambar-gambar yang menarik. Dengan media *Augmented Reality*, materi dapat disajikan lebih mendalam.

Media *Augmented Reality* dikembangkan sebagai suatu alternatif penyajian pengetahuan pendidikan agama Islam agar lebih menarik dan mudah di ingat oleh peserta didik. Penyajian dengan visual 3D sangat sesuai dengan peserta didik yang pada umumnya menyukai gambar. Selain pesan visual pada gambar 3D, *Augmented Reality* juga bisa menjadi sarana pembelajaran yang lebih komunikatif, misalnya dengan langsung memperagakan atau



mecontohkan gerakan wudhu. alur kerangka berfikir peneliti sebagai, berikut:



**Gambar 2.2 Kerangka Berfikir Media Pembelajaran Berbasis Augmented reality**

## B. Teori-Teori Tentang Pengembangan Model

ADDIE adalah singkatan dari Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. ADDIE adalah konsep pengembangan produk. ADDIE digunakan dalam lingkungan pendidikan untuk memfasilitasi pembangunan pengetahuan dan keterampilan selama episode pembelajaran terpandu. Pembelajaran terpandu adalah pencarian harapan yang disepakati bersama antara siswa dan guru.<sup>30</sup>

Menurut Benny A. ada satu model desain pembelajaran yang lebih sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Gambar Model ADDIE Model ini

<sup>30</sup> Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, vol. 722 (Springer Science & Business Media, 2009).

menggunakan 5 tahap pengembangan yakni: a. *Analysis* (analisa) b. *Design* (desain / perancangan) c. *Development* (pengembangan) d. *Implementation* (implementasi/eksekusi) e. *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik) Langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D. Model ini memiliki kesamaan dengan model pengembangan sistem basis data yang telah diuraikan sebelumnya.

Inti kegiatan pada setiap tahap pengembangan juga hampir sama. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Berikut ini diberikan contoh kegiatan pada setiap tahap pengembangan model atau metode pembelajaran, yaitu:

### 1. *Analysis*

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dan sebagainya. Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Maka untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari, kita harus melakukan beberapa kegiatan, diantaranya adalah:

- a) Melakukan needs analysis (analisis kebutuhan) yaitu untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar.
- b) Melakukan performance analysis (analisis kinerja) yaitu untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah yang dihadapi memerlukan solusi berupa pembuatan perangkat pembelajaran. Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi

kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut. Proses analisis misalnya dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut ini:

- a. apakah model/metode baru mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi
- b. apakah model/metode baru mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan
- c. apakah dosen atau guru mampu menerapkan model/metode pembelajaran baru tersebut Dalam analisis ini, jangan sampai terjadi ada rancangan model/metode yang bagus tetapi tidak dapat diterapkan karena beberapa keterbatasan misalnya saja tidak ada alat atau guru tidak mampu untuk melaksanakannya. Analisis metode pembelajaran baru perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila metode pembelajaran tersebut diterapkan.

## 2. *Design*

Dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. Pertama kita merumuskan sebuah rancangan diantaranya:

- a. Menentukan learning experience yang perlu dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran untuk mengetahui desain yang dibuat dapat mengatasi masalah kesenjangan performa yang terjadi pada diri siswa.

- b. Menentukan tujuan pembelajaran.
- c. Menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Menentukan strategi pembelajaran yang tepat dengan menggunakan metode diskusi untuk mencapai tujuan tersebut.
- d. Membuat modul kimia berbasis inkuiri terbimbing.
- e. Kombinasi metode diskusi dan perangkat pembelajarannya adalah modul kimia berbasis inkuiri terbimbing.

### 3. *Development*

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap design telah dirancang penggunaan model/metode baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model/metode baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.

### 4. *Implementation*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Tujuan utama tahap implementasi, yaitu sebagai berikut:

- a. Membimbing siswa mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Menjamin terjadinya pemecahan masalah atau solusi untuk mengatasi keenjangan siswa.
- c. Menghasilkan output kompetensi berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam diri siswa. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya.

### 5. *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluation formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut.<sup>31</sup>



---

<sup>31</sup> Bintari Kartika Sari, “Desain Pembelajaran Model ADDIE Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw,” 2017.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afiyah, Melwany May Pratama, Risky Nurhasanah. "Evaluasi Pengenalan Tata Cara Berwudhu Dalam Pengembangan Pendidikan Agama Islam Melalui Media Gambar Pada Kelompok B Di Ra Asiah Kota Pekanbaru." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, No. 1 (2019): 76–77. [https://doi.org/10.25299/Ge.2019.Vol2\(1\).3303](https://doi.org/10.25299/Ge.2019.Vol2(1).3303).
- Ahmad Burhanidin. "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika." (*Skripsi Program Sarjana Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta*), 2017, 2–3.
- Ajib, Muhammad. "Fiqih Wudhu Versi Madzhab Syafiiy," 2019.
- Anesia, Regita, Bambang Sri Anggoro, And Indra Gunawan. "Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus." *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education* 1, No. 2 (2018): 149–53.
- Angraini, Nia, And Rubhan Masykur. "Modul Matematika Berdasarkan Model Pembelajaran Problem Based Learning Materi Pokok Trigonometri." *Desimal: Jurnal Matematika* 1, No. 2 (2018): 217–28.
- Anwar, Syaiful. "Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Bangsa." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 7, No. 2 (2016): 157–70.
- Asro Nur Aini. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Transportasi Berbantuan Sparkol." *Jurnal Union* 6, No. 3 (2018): 290.
- Atmajaya, Dedy. "Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif." *ILKOM Jurnal Ilmiah* 9, No. 2 (2017): 227–32. <https://doi.org/10.33096/Ilkom.V9i2.143.227-232>.
- Baba, Mastang Ambo. "Dasar-Dasar Dan Ruang Lingkup Pendidikan Islam Di Indonesia." *Jurnal Ilmiah Iqra'* 6, No. 1 (2018).
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Vol. 722. Springer Science & Business Media, 2009.
- Briyan Anugrah Pekerti. "Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP N 2

- Banyumas Pada Mata Pelajaran IPA Tata Surya.” (*Skripsi Program Sarjana Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, Semarang*), 2017, 29.
- Budiman, Haris. “Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan.” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8, No. 1 (2017): 31–43.
- Dani Ardiyanto. “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Komik Materi Dendam Dan Munafik.” (*Skripsi Program Sarjana Ilmu Pendidikan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung*), 2018, 18.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Diana, Mulia, Netriwati Netriwati, And Fraulein Intan Suri. “Modul Pembelajaran Matematika Bernuansa Islami Dengan Pendekatan Inkuiri.” *Desimal: Jurnal Matematika* 1, No. 1 (2018): 7–13.
- Dita Atika Sari. “Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Materi Thaharah (Wudhu Dan Tayamum) Dengan Metode Al-Tathbiq Pada Siswa Kelas VII Mts. Tarqiyatul Himmah Kecamatan Pabelan Tahun Pelajaran 2017/2018.” (*Skripsi Program Sarjana Ilmu Pendidikan Institut Agama Islam Negeri Salatiga, Salatiga*), 2018, 28–31.
- Ermenelis, Ermanelis. “Penerapan Pembelajaran Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan hasil Belajar Pada Materi Pengertian Dan Penyebab Takabbur Dalam Mata Pelajaran Pai Tp 2015/2016.” *Tazkiya* 5, No. 1 (2016).
- Fajriah, Fitriani Khoirul. “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Materi Thaharah Dengan Metode Two Stay Two Stray Pada Siswa Kelas Vii D Smp Islam Sudirman Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020.” Iain Salatiga, 2020.
- Fithriyah, Dewi Niswatul. “Pengembangan Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Berargumentasi Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Montong Tuban.” UIN Sunan Ampel Surabaya, 2020.



- Gita, Sari Damara, Muhsinah Annisa, And Wilda Indra Nanna. "Pengembangan Modul IPA Materi Hubungan Makhluk Hidup Dan Lingkungannya Berbasis Pendekatan Kontekstual." *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA* 8, No. 1 (2018).
- Gustinawati, Gustinawati, Marmawi Marmawi, And Halida Halida. "Peningkatan Kemampuan Berwudhu Melalui Metode Demonstrasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Radhatul Athfal Babussalam Pontianak." Tanjungpura University, N.D.
- Hakim, Lukman. "Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality." *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 21, No. 1 (2018): 60–63. <https://doi.org/10.24252/Lp.2018v21n1i6>.
- Hasdi, Hasrul, And Sri Agustina. "Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE." *Educatio* 11, No. 1 (2016): 90–105.
- Hawari, Admin. "Pengembangan Konsep Pendidikan Karakter: Dede Darisman." *Hawari: Jurnal Pendidikan Agama Dan Keagamaan Islam* 1, No. 1 (2020).
- Herlina, Vivi. *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. Elex Media Komputindo, 2019.
- Irsad, Muhammad. "Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Madrasah (Studi Atas Pemikiran Muhaimin)." *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan* 1, No. 2 (2016): 230–45.
- Kamelia, Lia. "Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar." *Jurnal Istek* 9, No. 1 (2015).
- Khoir, Ummul. "Penggunaan Media Boneka Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, No. 3 (2014): 1–11.
- Komarudin, Komarudin, Debi Pranata, Umi Nurhasanah, And Suherman Suherman. "Developing Islamic-Friendly Android Mobile Apps For Understanding Mathematical Concepts." In *1st Raden Intan International Conference On Muslim*

- Societies And Social Sciences (Riicmusss 2019)*, 110–17. Atlantis Press, 2020.
- Komarudin, Komarudin, Desi Cahya Nurul Putri, And Suherman Suherman. “Mind Mapping Model: Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Jpsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 6, No. 1 (2019): 1–8.
- Komarudin, Komarudin, Suherman Suherman, Laila Puspita, And Indy Alda Savitri. “Electronic Magazine Development In Mathematics Learning.” *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)* 4, No. 2 (2020): 97–106.
- Komarudin, Rachman, And Ridha Rifiana Noor. “Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenai Bahasa Jepang.” *Jurnal Pilar Nusa Mandiri* 13, No. 1 (2017): 12–20.
- Lia Kamelia. “Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar.” *Jurnal Edisi Juni 2015 IX*, No. 1 (2015): 243–44.
- Linarwati, Mega, Aziz Fathoni, And Maria Magdalena Minarsih. “Studi Deskriptif Pelatihan Dan Pengembangan Sumberdaya Manusia Serta Penggunaan Metode Behavioral Event Interview Dalam Merekrut Karyawan Baru Di Bank Mega Cabang Kudus.” *Journal Of Management* 2, No. 2 (2016).
- Mahmudi. “Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, Dan Materi.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, No. 1 (2019): 92–93. <https://doi.org/10.30659/Jpai.2.1.89-105>.
- Miftah Rizqi Hanafi. “Analisis Dan Perancangan Aplikasi Geometra, Media Pembelajaran Geometri Mata Pelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality.” (*Skripsi Program Sarjana Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta*), 2015, 10–11. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Muhson, Ali. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, No. 2 (2010).

- Murhasneli, Murhasneli. "Peningkatan Keterampilan Wudhu Dan Tayamum Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi." *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 5, No. 2 (2020): 63–68.
- Nur Jazilah. "Aplikasi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Buku Panduan Wudhu Untuk Anak." (*Skripsi Program Sarjana Ilmu Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang*), 2016, 1–3.
- Nurmadiyah. "Kurikulum Pendidikan Agama Islam." *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban* 3, No. 2 (2014): 47–49. <https://doi.org/10.28944/afkar.V2i2.93>.
- Pribadi, Benny A. *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Kencana, 2016.
- Rae Dadela, S. S., And Asri Iswandiari. "Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Melalui Strategi Critical Incident Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Ciparay Tahun Ajaran 2017-2018." *Metamorfosis/ Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya* 12, No. 1 (2019): 44–51.
- Ri, Departemen Agama. "Al-Qur'an Dan Tafsirnya." *Jakarta: Lentera Abadi*, 2010.
- Ridwan, Muhammad. "Pembentukan Kepribadian Anak Dalam Islam Berdasarkan Al-Qur'an Surat Luqman Ayat 12 Sampai Ayat 19 Skripsi." *Edumaspul - Jurnal Pendidikan* 8, No. 1 (2018): 79–96.
- Rolisca, Rendik Uji Candra, And Bety Nur Achadiyah. "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator Dalam Mata Pelajaran Akuntansi SMA Brawijaya Smart School (Bss)." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 12, No. 2 (2014).
- Sada, Heru Juabdin. "Kebutuhan Dasar Manusia Dalam Perspektif Pendidikan Islam." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8, No. 2 (2017): 213–26.

- . “Konsep Pembentukan Kepribadian Anak Dalam Perspektif Al-Qur’an (Surat Luqman Ayat 12-19).” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 6, No. 2 (2015): 253–72.
- . “Manusia Dalam Perspektif Agama Islam.” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 7, No. 1 (2016): 129–42.
- . “Peran Masyarakat Dalam Pendidikan Perspektif Pendidikan Islam.” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8, No. 1 (2017): 117–25.
- Safri, Meilia, Sri Adelila Sari, And Marlina Marlina. “Pengembangan Media Belajar Pop-Up Book Pada Materi Minyak Bumi.” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal Of Science Education)* 5, No. 1 (2017): 107–13.
- Sari, Bintari Kartika. “Desain Pembelajaran Model ADDIE Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw,” 2017.
- Shita, Anggit., And Dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawakelas V SD.” *Journal Of Chemical Information And Modeling* 53, No. 9 (2013): 1–16.
- Sigit Purnama. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab).” *Literasi* 4, No. 1 (2013): 20–21.
- Sri Haryati. “Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan* 37, No. 1 (2012): 14.
- Supardi, Novitasari, And Achi Rinaldi. “Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Kegiatan Transaksi Kewirausahaan Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel.” *Desimal: Jurnal Matematika* 1, No. 1 (2018): 49–55.
- Sylvania, Dwi Yuny. “Penggunaan Augmented Reality Untuk Brosur Penjualan Laptop Berbasis Android.” *Jurnal TI Atma Luhur* 3, No. 1 (2016): 27–35.
- Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, No. 2 (2018): 103.  
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

- Teni Nurrita. “Kata Kunci :Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Misykat* 03, No. 01 (2018): 171.
- Widyastuti, Linda, And Prana Dwija Iswara. “Penerapan Metode Pantau, Pangkas, Padukan, Panggil (4P) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Dalam Meringkas Cerita.” *Jurnal Pena Ilmiah* 2, No. 1 (2017): 91–100.
- Zulkarnain, Fauzan, Rijal Firdaos, And Heru Juabdin Sada. “Pengembangan Media Pembelajaran Qur’an Hadist Dengan Magic Disc Tajwid.” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 10, No. 2 (2019): 265–74.
- . “Pengembangan Media Pembelajaran Qur’an Hadist Dengan Magic Disc Tajwid.” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 10, No. 2 (2019): 265–74.

